

بنام هستی بخش یکتا



آموزش ساخت بازی Monster Hunt 3d در Dark Basic Classic

(بخش سوم : بازی)

(قسمت اول : load کردن شیء ها)

ترجمه : اسماعیل رادپور

Eshagh@spymac.com

www.Persian-Desianers.com

کدهای این قسمت در فایل Tut12.dba موجود است
فایلهای grass09.bmp و idle.x همراه این جزوه میباشند.

Load کردن شیء ها:

هدف : چگونگی load کردن شیء ها در جهان سه بعدی و ساخت یک برنامه بنادین برای یک بازی.

برنامه های مختلفی وجود دارند که به منظور ساخت و ذخیره مدل های سه بعدی ، ایجاد شده اند. Dark Basic می تواند از فرمت های DirectX "X" و همینطور 3Dstudio "3DS" استفاده کند. با استفاده از این مدل ها میتوانید محیطهای توانگر و واقع گرا بسازید.

Sync On
Sync Rate 30
Hide Mouse
autocam off

Backdrop on
Set camera range 1,5000

Fog on
Fog distance 4000
Fog color RGB(128,128,128)
Color Backdrop RGB(128,128,128)

```

Rem make matrix
Make matrix 1,10000,10000,20,20

Rem texture matrix
Load image "grass09.bmp",1
Prepare matrix texture 1,1,1,1
Fill matrix 1,0,1

rem Randomize the matrix
randomize matrix 1,125

rem Load object
Load object "idle.x",2
Loop object 2

position object 2,5000,Get Ground Height(1,5000,5500),5500

Rem Main loop
Do
    set cursor 0,0
    print X#
    print Y#
    print Z#

    Rem Store Object angle
    CameraAngleY# = Camera angle Y()

    Rem Control input for camera
    If Upkey()=1
        XTest# = Newxvalue(X#,CameraAngleY#,20)
        ZTest# = Newzvalue(Z#,CameraAngleY#,20)
        If XTest#>0 and XTest#<10000 and ZTest#>0 and ZTest#<10000
            Move camera 10
        Endif
    Endif

    If Leftkey()=1 then Yrotate Camera Wrapvalue(CameraAngleY#-5)
    If Rightkey()=1 then Yrotate Camera Wrapvalue(CameraAngleY#+5)

    X# = Camera position X()
    Z# = Camera position Z()
    Y# = Get ground height(1,X#,Z#)
    Position Camera X#,Y#+35,Z#

    Rem Refresh Screen
    Sync
Loop

```


سایت طراحان ایرانی با هدف آموزش ساخت بازیهای کامپیوتری به زبان فارسی طراحی شده است و تا کنون مقالات متعددی در زمینه های مختلف برنامه نویسی و ساخت بازی در آن قرار گرفته است. مدیریت سایت از تمامی عزیزان علاقمند به بازی های کامپیوتری ، برنامه نویسان ، طراحان و سایر کسانی که به نحوی با بازی ها در ارتباطند ، دعوت به همکاری به عمل می آورد تا بدینوسیله یک پایگاه علمی و موثق در زمینه صنعت ساخت بازیهای کامپیوتری در ایران ایجاد گردد.

در ضمن بسیاری از نرم افزار های ساخت بازی های کامپیوتری که امروزه در سطح وسیع مورد استفاده قرار میگیرند ، در سایت جمع آوری شده است و با مبلغ بسیار ناچیزی در اختیار علاقمندان به طراحی بازی های کامپیوتری قرار داده شده است. استفاده از این نرم افزار ها در آغاز کار و به منظور آشنا شدن با اصول اولیه در طراحی بازیها بسیار موثر و مفید بوده و شما میتوانید تا با چند جستجوی ساده در این زمینه ، به صحت موضوع پی ببرید. لیست زیر برخی از نرم افزار هایی هستند که توسط فروشگاه الکترونیکی سایت به مشتاقان عرضه میشوند :

- Game Maker Version 5.0 – 5.1 – 5.2 – 5.3 – 6.0 (Registered) •
- The Game Factory (Home – Professional) (registered) •
- Xtereme 3D 1.0 •
- King Space 3D •
- Genesis 3D V1.6 •
- 3D Game Studio 5.12 •
- 3D State (Morfit 3D) (Registered) •
- Blender 3D •
- Q3d (Unregistered) •
- Alice 3D •
- True Vision 3D V6.2 •
- DirectX 9.0 Complete SDK (Software Development Kit Package) •

و موتور های سورس باز ۳ بعدی زیر :

- Jolt3D (Third Person Maker) Demo & Source •
- Boom3D (Demo & Source) •
- PushTheLimits 3D Engine •
- Mystica 3D •
- Arfnold 3D (Source & Bin) •
- TerraCresta 3D (Demo & Source) •
- XEngine (Sample & Source) •
- Muli3D (Sample & Source) •
- Apocalyx (Source) •
- Graden (Source) •
- DXQuake (Source) •
- 6DX •
- CHAI 3D (Source) •
- Axiom 3D •
- syBR (Source) •
- iRender 3D (SDK) •
- Cube 3D (Source & SDK) •
- Q Engine •
- Hawk 3D Engine (Source & Bin) •
- Neo Engine (Tools & Source & Tutorials) •
- Aurora (installer & Tutorials) •
- Soya 3D •
- DexVT (Source) •
- Jet 3D (Source & Bin) •
- Traktor 3D SDK (Source & Bin) •
- NemoX (Installer) •
- Unreal 2 (SDK) •

Irrlicht 3D (SDK & Source) •

و کامپایلر های

Visual Basic V6.0 •

Visual C++ V6.0 •

لینک فروشگاه الکترونیکی سایت طراحان ایرانی :

WWW.Persian-Designers.COM/index.php?pid=1